



OBJECTIFS

✓ Introduction à l'interface de Blender

Entrez dans l'univers 3D

Dans ce premier chapitre, vous ferez connaissance tout en douceur avec le monde magique de la 3D.

⇒ Qu'est-ce que la 3D ?

« 3D » est l'abréviation de « trois dimensions » : la longueur, la largeur et la profondeur.

On dit communément « je fais de la 3D » lorsqu'on (et c'est bientôt votre cas) utilise un logiciel permettant la création dans l'espace et non sur un simple plan. En effet, contrairement à la peinture, au dessin ou à la retouche photo, notre outil prend en compte une troisième dimension.

Déjà, cela dépend de ce « quelque chose » : avec Blender, vous pouvez créer des images de synthèse, mais également des animations et des jeux vidéo !

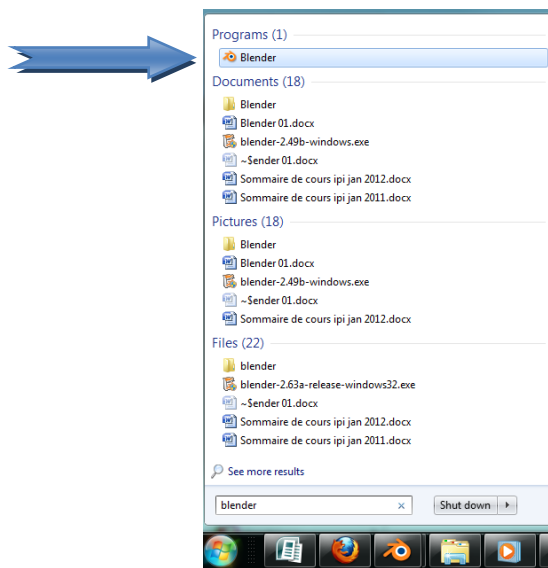
⇒ Présentation de Blender

Blender est relativement peu connu par rapport aux ténors du marché car, bien qu'il soit très performant, il est moins adapté aux usages professionnels que ces autres outils.

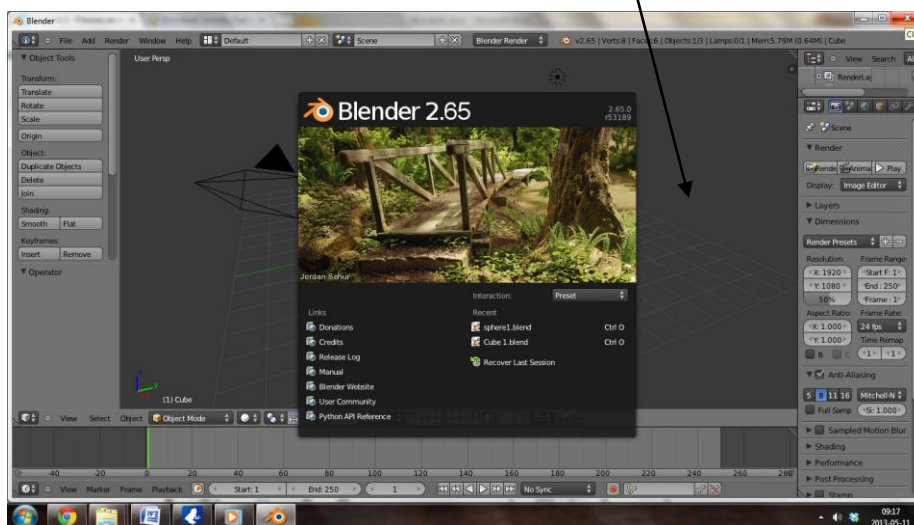
Dans le cas des infographistes amateurs c'est l'outil idéal car il est puissant et gratuit.



1. Ouvrez le logiciel **Blender**

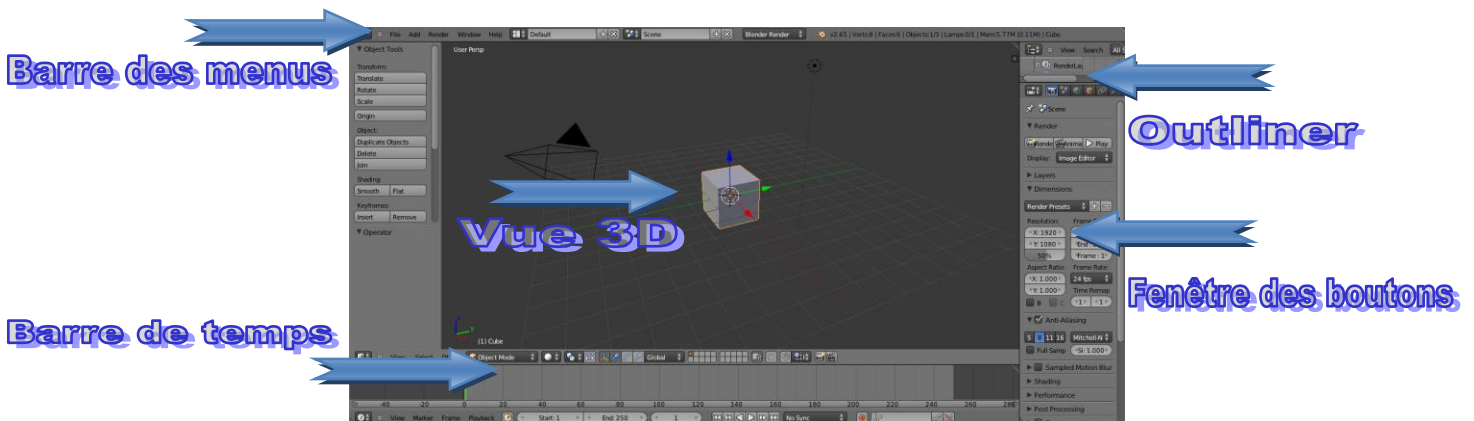


2. Cliquez dans la scène pour faire disparaître la boîte d'accueil (Splash screen)



À première vue, l'aspect de Blender n'est pas très accueillant et paraît bien compliqué.

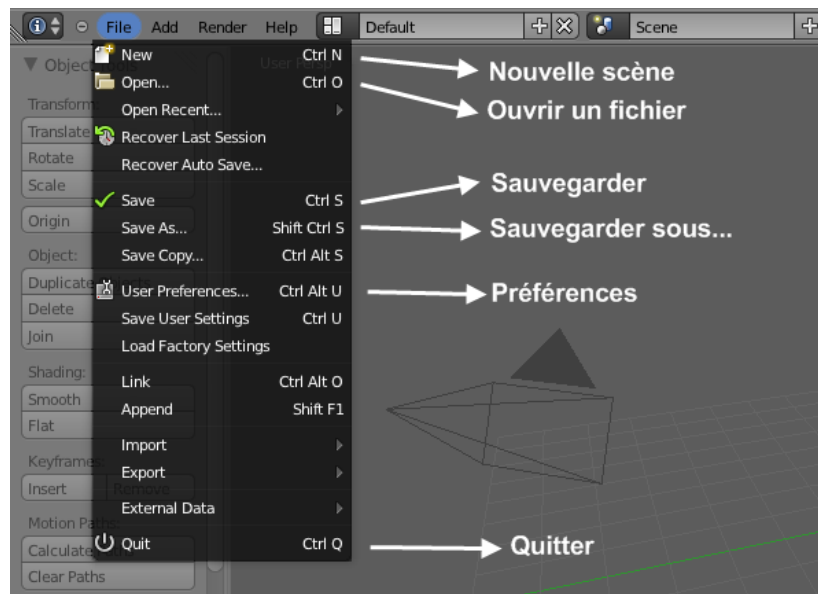
Nous pouvons la décomposer en plusieurs fenêtres, séparées entre elles par des traits noirs (enfin, bleus sur mon exemple).



La barre des menus

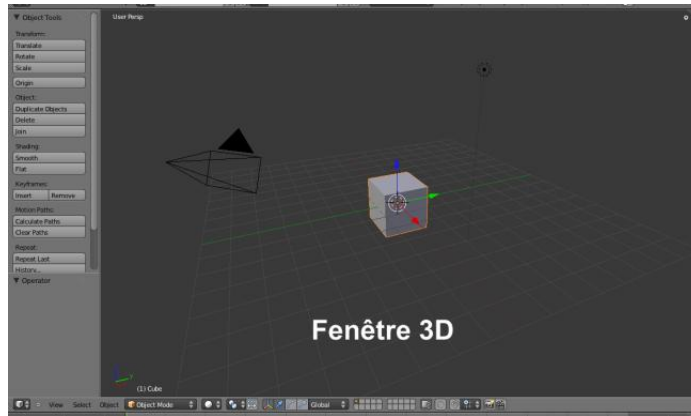
Cette barre est présente dans la plupart des logiciels de votre ordinateur, comme un navigateur internet ou un logiciel de bureautique.

Blender dispose également d'une barre des menus dans laquelle vous pouvez ouvrir un fichier, commencer une nouvelle scène, enregistrer un fichier... La figure suivante vous propose un aperçu des différentes options du menu File.



La fenêtre 3D

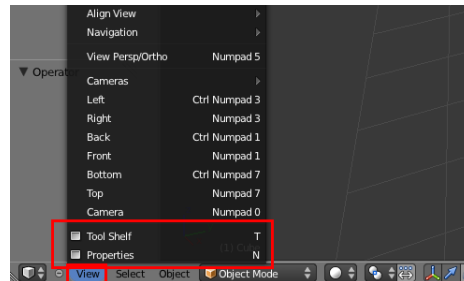
La fenêtre 3D est le cœur de Blender. C'est dans cet espace que l'on modélisera nos objets en 3D, que l'on organisera notre scène, et bien d'autres choses que vous ne tarderez pas à découvrir.



Cette fenêtre a également une particularité : elle dispose de deux volets (l'un à gauche et l'autre à droite) qui permettent d'accéder rapidement à certaines fonctions.

Un des volets (celui de gauche) est déjà affiché au démarrage de Blender. Son nom est Tool Shelf, soit « étagère à outils ».

Pour voir le second volet, allez en bas à gauche de la fenêtre 3D et cliquez sur View, comme illustré sur la figure suivante.



Nous retrouvons Tool Shelf et Properties (qui donne diverses informations sur la scène).

Vous remarquerez qu'en face des noms de deux volets se trouvent deux lettres... « N » et « T ». « N » et « T » sont en fait les **raccourcis clavier** de Properties et Tool Shelf. À partir de maintenant, pour afficher ou masquer les deux volets de la vue 3D, vous pourrez donc utiliser N et T plutôt qu'aller dans View.

La barre des temps

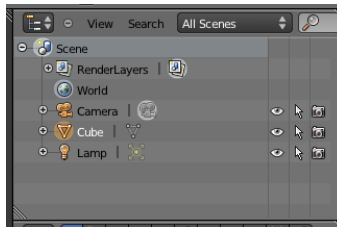
Descendons maintenant vers le bas de l'interface afin de jeter un coup d'œil à la timeline (illustrée à la figure suivante) ou, en français, la barre de temps.



La timeline permet de se déplacer dans les différentes étapes d'une animation. Comme son nom l'indique si bien, la timeline va nous permettre de nous déplacer dans le temps, fonction qui sera surtout utile lorsque nous aborderons l'animation.

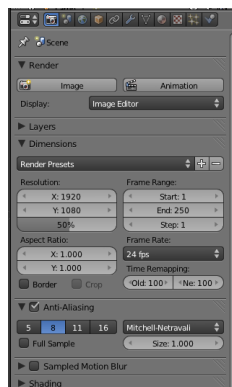
Outliner

Un peu moins utile que les autres fenêtres, l'outliner a pour rôle de recenser tous les objets de la scène. C'est donc une sorte d'inventaire (voir la figure suivante), surtout pratique lorsque la scène devient très chargée.



Retrouvez dans l'outliner tous les objets qui composent votre scène. On retrouve dans l'outliner les trois objets de base de la scène par défaut : la caméra, le cube et la lampe.

La fenêtre des boutons

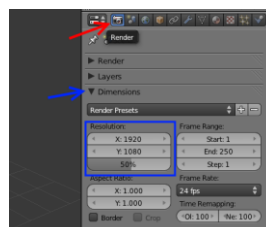


Cette fenêtre est divisée en menus, eux-mêmes divisés en onglets.

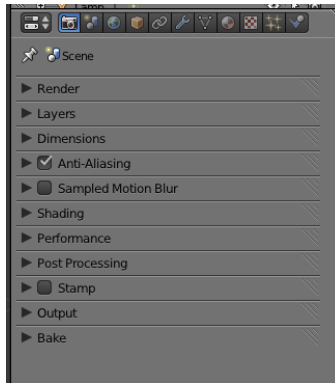
Chaque menu concerne un aspect de la 3D : rendu, couleurs, textures, animation, physique... Pour vous déplacer dans les menus, cliquez sur les petites icônes qui les représentent. En laissant votre souris sur une icône, une infobulle apparaît avec le nom du menu, très pratique quand on est un peu perdu.

Après les menus, aux onglets !

Séparés par des lignes grises horizontales, les onglets contiennent les différents paramètres et options de Blender. Jetez par exemple un coup d'œil à la figure suivante : dans le menu Scene, l'onglet Dimensions nous permet de régler la résolution des images (ou de l'animation) que nous allons créer.



Il y a une flèche en haut à gauche de chaque onglet qui vous permet de le replier (voir la figure suivante), c'est notamment utile pour ceux d'entre vous qui travaillent sur un petit écran.



Tous les onglets du menu Render repliés... on y voit plus clair !

Les vues

Les vues sont très importantes dans tout logiciel 3D !

Elles vous permettent de voir ce que vous faites, à quoi ressemblera le résultat... bref, il faut savoir les manipuler !

Toutes les touches qui vous permettront de changer de vue se trouvent sur le clavier numérique :

- 1 : vue de face ;
- Ctrl + 1 : vue de l'arrière ;
- 3 : vue de droite ;
- Ctrl + 3 : vue de gauche ;
- 7 : vue de dessus ;
- Ctrl + 7 : vue de dessous ;
- 2 : rotation de la vue vers le bas ;
- 8 : rotation de la vue vers le haut ;
- 4 : rotation de la vue vers la droite ;
- 6 : rotation de la vue vers la gauche ;
- 0 : vue caméra ;
- 5 : vision orthonormée / vision perspective ;
- **molette enfoncée** : vue intuitive ;
- **molette bas** (ou -) : zoom - ;
- **molette haut** (ou +) : zoom +.

La touche Ctrl permet de visualiser l'opposé (droite/gauche, dessus/dessous...).

La vue caméra est sans doute la plus importante : c'est de ce point de vue que votre image ou animation sera prise.